

# PROKLETÁ Stezka



## Pravidla hry

Vyšlete své přívržence na legendami opředenou Prokletou stezku, aby sesbírali dostatek magické esence, která z vás učiní nejmocnějšího z dismancerů. Nebezpečná pouť vede skrze nepředstavitelná a dávno zapomenutá místa. Pečlivě vybírejte, které ze svých služebníků vyšlete, protože každý z nich je uzpůsobený jinému prostředí.

Prokletá stezka se navíc rychle mění, takže pokud vaši stoupenci zůstanou pozadu, budou navždy ztraceni!

## HRA V KOSTCE

Ve hře Prokletá stezka se vtělíte do role vlivných dismancerů, manipulujících své stoupence k tomu, aby se vydali na stezku, na níž se budou pokoušet získat magickou esenci z jednotlivých lokací. Stezka se při hře mění, a tak budete muset rychle reagovat na její stav.

Pro každou partii sestavíte z karet unikátní stezku, po níž se budou vaši následovníci pohybovat a soupeřit o body se stoupenci protihráčů. Jde o převahovou poziční hru, v níž máte omezený počet akcí na to, abyste dostali své pomocníky na správné místo v ten správný čas a nenechali se pokorit buď nevyzpytatelnými událostmi na stezce samotné, nebo záměry soupeřů, které vám mohou zmařit vydobytou převahu či strategické postavení. Při hře budete přesouvat své stoupence na zajímavá a magií nabitá místa, posílat je do boje s konkurenty nebo se ohánět mocnými kletbami.

## CÍL HRY

Cílem hry je získat nejvíce vítězných bodů (magické esence). Hra je rozdělena do tří etap a na konci každé z nich se vyhodnotí, kteří hráči získají body. Po konci třetí etapy vítězí hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

## PŘEHLED KOMPONENT A PŘÍPRAVY HRY

48 karet lokací:

Dělí se na čtyři balíčky po dvanácti kartách s odlišnými symboly na rubové straně

počáteční  
lokace

lokace  
první etapy

lokace  
druhé etapy

lokace  
třetí etapy



žetony kontroly

1 bílý žeton  
postupu hrou




1 bodovací tabulka  
s vyznačením  
postupu hrou

1 žeton  
prvního hráče

# PŘÍPRAVA HRY

Roztřídíte obdélníkové karty lokací podle symbolů na rubové straně na čtyři hromádky. Zamíchejte 12 počátečních karet a tři z nich položte lícem nahoru vedle sebe do řady. První karta stezky musí být typu zápolení (má dole uprostřed číslo). *Karty lokací detailněji vysvětlíme dále.*

Poté zamíchejte 12 karet se symbolem I na rubu a tři z nich položte do řady vedle tří odhalených počátečních karet lícem dolů.

Za každý symbol lebky  na kartách lokací, které v průběhu hry otočíte, přidejte pod takovou lokaci stejné množství bytostí z dobíracího balíčku (neovládání stoupenců).



Každý hráč si vezme 10 žetonů kontroly jedné z pěti barev a táhne pět náhodných čtvercových karet stoupenců z hromádky karet v nabídce. Ty si ponechá v ruce.

Vedle stezky položte bodovací tabulku. Na první kruhové pole na červeném pruhu tabulky položte bílý žeton, značící postup hrou. Pod bodovací tabulku položte tři stoupence lícem nahoru, čímž vytvoříte nabídku stoupenců (dále jen „nabídka“). Balíček stoupenců pak umístěte vedle bodovací tabulky vpravo.

10 karet nápovědy (5 × 2 typy)

1 pravidla hry

50 žetonů kontroly  
(10 od každé barvy)



72 karet stoupenců

16 žetonů odolnosti



Doplňující komponenty pro další varianty hry:



16 karet nových zápolení

9 karet milníků

24 karet padlých tvorů



Nabídka: tři odhalené karty z balíčku stoupenců

5 žetonů vyvolených

## ROZBOR KARET

Ve hře je 48 standardních lokací. Jsou rozdělené do čtyř balíčků po dvanácti kartách. V jedné partii hry použijete vždy alespoň tři karty z každého balíčku, které se stanou součástí stezky.

V každé etapě se nachází 4 typy karet lokací druhu zápolení, díky kterým můžete získávat vítězné body. Tyto karty se zaměřují buď na jeden ze čtyř typů stoupenců, nebo na jeden z jejich tří atributů.



### SYMBOLY ETAPY

Počáteční lokace

»

lokace první etapy

I

lokace druhé etapy

II

lokace třetí etapy

III

Na zadní straně karet lokací najdete jeden ze čtyř symbolů, značící etapu, do níž karta patří. Pokud byste z jakéhokoli důvodu potřebovali zjistit tuto informaci, můžete se podívat doprava nahoru pod název lokace, kde najdete tutéž malou ikonu.



## TYPY KARET

Ve hře jsou karty čtyř typů, které poznáte podle symbolu v kruhu v levém horním rohu a zároveň podle barvy orámování. Jsou to magický (modrý), bojový (červený), létající (zelený) a neutrální (běžový). Každý stoupenec i každá lokace náleží k jednomu typu.



Magický typ



Bojový typ



Létající typ



Neutrální typ

## ATRIBUTY

Každá bytost i každý stoupenec ve hře má 3 atributy. Je to RYCHLOST, SÍLA a VŮLE. Každý z těchto atributů může mít hodnotu 0–4. (Celkový součet hodnot atributů u každého stoupence je 7.)



Rychlost

Rychlost určuje maximální počet lokací, o které se stoupenec může posunout po stezce směrem doprava.



Síla

Síla a vůle slouží k tomu, abyste mohli zaútočit na stoupence soupeře a pokusit se ho porazit v boji.



Vůle

Všechny tři atributy mohou hrát roli při získávání bodů na různých lokacích.



Druh stoupence

## TŘI ETAPY

Každá partie Prokleté stezky se hraje na tři etapy. Každá etapa sestává ze čtyř herních kol, kdy se hráči po směru hodinových ručiček střídají ve vykonávání konkrétního počtu akcí, daného pro každé kolo.



Nad bodovací tabulkou naleznete přehled hry. Na začátku každého herního kola posuňte bílý ukazatel, aby bylo zcela jasné, ve které části hry se právě nacházíte.

Nad každým kruhem vidíte číslo 1, 2, či 3, které určuje, kolik akcí může ve svém tahu každý hráč provést. V prvním kole hry jsou to tři akce, dále dvě a v posledním kole každé etapy může každý hráč zahrát právě jednu akci.

Na konci každé ze tří etap nastává přidělování bodů. Body lze získat i v průběhu hry za boj či odstranění žetonu odolnosti ze strážce či překážky, nebo za objevení neodhalené lokace.

## MOŽNÉ AKCE V TAHU HRÁČE

### 1) NASADĚ

Po celou dobu hry budete mít v ruce právě pět karet stoupenců. Když provádíte akci nasad', vezmete jednu kartu z ruky, položíte ji pod první lokaci stezky a dáte na ni žeton kontroly své barvy. Akci nasad' můžete provést vícekrát v jednom tahu.

Kdykoliv máte v ruce méně než pět karet stoupenců (například po provedení akce nasad'), doberete si do pěti karet z nabídky pod bodovací tabulkou. Smíte si vzít jednu ze tří odhalených karet, nebo náhodnou z vrchu dobíracího balíčku.



Kartu vždy nasazujte na lokaci nejvíce vlevo, tedy na začátek stezky. Z něj se stoupenci mohou pohybovat na další lokace směrem doprava.

(Akce putuj: Hlídač se může pohnout až o čtyři místa doprava. Na čtvrtém musí svůj pohyb skončit, protože jde o neodhalenou lokaci.)

## 2) PUTUJ

Pohněte jedním ze svých stoupenců na stezce směrem doprava. Každý stoupenec se smí pohnout maximálně o tolik lokací, kolik činí hodnota jeho rychlosti ➤.

Pokud váš stoupenec putuje přes neobjevené lokace (karty lícem dolů), **musí** skončit svůj pohyb na **první neodhalené kartě** a otočit ji. Tím jeho akce putuj končí. Kdykoliv objevíte novou lokaci, **okamžitě získáte 1 bod**.

Akci putuj můžete vykonat i **vícekrát za tah**, například pohnout jedním stoupencem dvakrát za sebou, nebo dvěma stoupenci každým jednou.

Kdykoliv odhalíte lokaci typu překážka či strážce (vysvětleny na straně 12, 13), položte nad takovou kartu jednu odhalenou lokaci ze stejné etapy. Bude-li karta překážky či strážce ze hry odstraněna, vybere hráč, který odstranil poslední žeton odolnosti, zda místo odstraněné karty zaujme odhalená karta nad tou odstraněnou, nebo zda raději vytáhne jednu náhodnou z balíčku stejné etapy.

Kdykoliv ukončíte akci putuj na lokaci s překážkou či strážcem, smíte si vybrat, zda z takové lokace odstraníte jeden žeton odolnosti a získáte za to 1 bod. Odstranění žetonu odolnosti (úder) není další akce, je to součást akce putuj!

Nezapomeňte, při odhalení lokace se symbolem lebky, přidat stejné množství bytostí pod danou lokaci.

## 3) BOJUJ

Pokuste se uřknout či zničit soupeřova stoupence. Nejdříve útočící hráč vybere svého stoupence a stoupence soupeře, mezi kterými bude probíhat souboj. Tito stoupeneci se musí nacházet na stejné lokaci (v jednom sloupci). Poté si útočící hráč vybere, zda útočí **silou** ➤, nebo **vůlí** ♠.

**Útočník** přidá ke své bojující kartě právě dvě karty podpory z ruky. **Obránce** může udělat totéž. Smí při tom použít karty z ruky nebo z nabídky. Smí zvolit i kombinaci, např. jednu náhodnou kartu z vrchu dobíracího balíčku a jednu kartu z ruky. Nemá-li obránce podporovat svou kartu v boji, automaticky prohrává.

Když oba bojující hráči položí dvě karty podpory lícem dolů, najednou je otočí a sečtou atribut daný útočníkem na všech třech svých kartách (jedné bojující kartě a dvou kartách podpory). Nastala-li remíza, nic se neděje. Pokud ne, v boji **vítězí** hráč s celkovým vyšším součtem hodnot daného atributu a vybere, zda **zničí kartu druhého hráče, NEBO uřkne kartu druhého hráče a získá 1 bod**.

Následně si z nabídky karet dobere do pěti stoupenců útočník a až po něm obránce. V průběhu dobírání karet se vždy doplní nové tak, aby v nabídce byly při každé jednotlivé volbě tři odhalené karty vedle dobíracího balíčku.

Akci boj můžete ve svém tahu zahrát vícekrát.

## PŘÍKLAD BOJE



Zelený hráč Aleš chce napadnout svým ohýbačem kartu hlídače modrého hráče Báry a určuje, že boj bude probíhat Silou.

Ohýbač má sílu 4, hlídač sílu 3. Oba hráči nyní přidají dvě karty podpory svého bojujícího stoupence lícem dolů.



Aleš přidává k útočícímu ohýbači dvě karty z ruky lícem dolů.



Bára přidává jednu kartu z ruky a také lovce z nabídky a ihned za něj v nabídce doplní novou kartu z vrchu balíčku. Oba hráči odhalí své karty podpory a sečtou celkovou sílu své bojující karty se dvěma svými kartami podpory.



+



Útočící karta

Karty podpory útočníka

**Útočící Aleš:**

**Síla  $4 + 2 + 4 = 10$**



+



Bránící se karta

Karty podpory obránce

**Bránící se Bára:**

**Síla  $3 + 3 + 3 = 9$**

Aleš vítězí v boji. Nyní si vybírá, zda chce Bářina hlídače uřknout a získat 1 bod, nebo ho zcela zničit. Vybírá si uřknutí a bod. Odebere z Bářina stoupence modrý žeton kontroly a vrátí jí ho. Pak si dobere do pěti karet. Poté si dobere do pěti karet Bára.

## 4) ČARUJ

Prokletá stezka je pojmenovaná také podle temných kleteb, které na sebe mohou stoupenci navzájem sesílat. Pokud dobře načasujete kletbu, můžete například připravit hráče o body a získat je pro sebe.

Každý stoupenec může čarovat na lokaci, na které právě stojí, ovšem pouze tehdy, když se shoduje barva (typ) čarujícího stoupence a lokace. Každý ze čtyř typů karet umožňuje vykonat jednu kletbu.



**MAGICKÝ: Na jedné lokaci:** Vyměňte žeton kontroly své a soupeřovy karty, NEBO přesuňte žeton kontroly ze své karty na bytost (neovládaného stoupence). *Magičtí stoupenci se soustředí na manipulaci, tedy využívají vůli k přesunu žetonů kontroly mezi kartami.*

**Pozor! Pamatujte si, že výměna kontroly může proběhnout vždy jen v rámci jedné lokace!**



**BOJOVÝ:** Určnete kartu, NEBO zničte bytost (neovládaného stoupence) na této či na sousední lokaci.

*Bojovní stoupenci využívají sílu k odstraňování stoupenců a k ničení bytostí, které pak nemohou být ovládnuty soupeři.*



**LÉTAJÍCÍ:** Přesuňte stoupence libovolného hráče (platí i na sebe) na jinou lokaci s jiným jeho stoupencem.

*Létající stoupenci využívají rychlost k přepravování svých soupeřů či k odnášení cizích pryč.*

**Pozor! Brání-li průchodu stoupence překážka, nelze ji překročit ani při využití této kletby.**



**NEUTRÁLNÍ:** Ovládněte nejbližší bytost (neovládaného stoupence) na stezce.

*Neutrální stoupenci nevynikají v žádném atributu, ale mohou verbovat bytosti do vašich řad.*



**Pozor! Čarovat můžete jen jednou za tah. Nelze spustit ani dvakrát stejnou kletbu, ani dvě různé za sebou.**



## ZÁPOLENÍ

Prokletá stezka je poziční hra. Chcete-li získat body, potřebujete své stoupence posílat na konkrétní **lokace**. Ve hře jsou tři základní druhy lokací které hráčům umožňují soupeřit o body. Proto tyto karty nazýváme zápolení. Body se přidělují až na konci etapy, takže jde nejen o to sem své stoupence dostat, ale také je na lokaci udržet. Pro každé zápolení platí, že nastane-li **remíza**, body dostanou **všichni remizující hráči**.

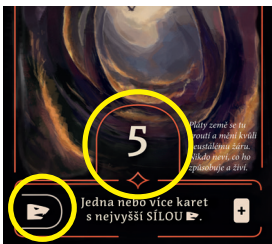
**a** Tento druh zápolení se zaměřuje na **typ stoupenců**. Body za tuto lokaci získá hráč, který má na ní (ve sloupci pod ní) nejvíce stoupenců určitého typu. Takové lokace mají v levém dolním rohu kruh se symbolem typu daných stoupenců, a také číslo značící počet bodů, orámované **kruhem**.



**b** Tento druh zápolení se zaměřuje na **atribut stoupenců**.

Tato zápolení se zaměřují na to, který hráč má na dané lokaci (v daném sloupci) nejvyšší hodnotu jednoho ze tří atributů (jednoho či více stoupenců).

Takové lokace mají v levém dolním rohu oblouk se symbolem daného atributu, a také číslo značící počet bodů, taktéž orámované **obloukem**.



**c** Neutrální karty zápolení nabízí body hráči, který má na takové lokaci nejvíce stoupenců. Počet bodů je orámován **obdélníkem**. U takových lokací tedy nezáleží ani na hodnotě atributů, ani na typu stoupenců, pouze na jejich počtu.

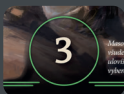


## PŘEHLED SYMBOLŮ A TYPŮ KARET ZÁPOLENÍ



**Oblouk**

*Hodnota atributu*



**Kruh**

*Stoupenci určitého typu*



**Obdélník**

*Počet karet stoupenců*



**Obrácený trojúhelník**

*Hodnota atributu (sestupně)*



**Trojúhelník**

*Hodnota atributu (společná)*

*Následující dva druhy zápolení můžete do hry přidat pro větší rozmanitost partií. První hru však doporučujeme hrát bez nich. Do hry lze přidat oba nové typy zápolení nebo jen jeden z nich. Můžete libovolně zkoušet, která kombinace vám vyhovuje nejvíce.*

- d** Tyto lokace umožňují získat body až třem hráčům. Každá taková karta má dole uprostřed **obrácený trojúhelník** s třemi čísly, pod nimiž je symbol cílového atributu. Nejvyšší počet bodů dostane hráč s nejvyšším celkovým součtem daného atributu u všech svých stoupců na této lokaci. Druhý a třetí hráč dostanou druhý a třetí uvedený počet bodů.

Má-li daná lokace dva atributy, sečtete celkovou hodnotu obou atributů u všech svých stoupců na této lokaci. V případě remízy dostanou body všichni remizující hráči. Může se tedy stát, že zde body získají více než tři hráči.

- e** Tato zápolení se nazývají shromáždění. Každá taková karta má dole uprostřed **trojúhelník**, který má v horní části počet bodů, jež mohou hráči získat. V dolní části je ikona **atributu spolu s minimální hodnotou**, která musí být pro získání bodů naplněna. Nezáleží na tom, kolik stoupců zde hráči mají, jde pouze o to, aby celkový součet hodnot daného atributu naplnil danou podmínku. Je-li podmínka splněna, získá daný počet bodů každý hráč, který má na lokaci alespoň jednoho svého stoupence.

*Tyto lokace jako jediné ve hře náleží ke dvěma typům!*



## ZÁPOLÍCÍ KARTY

Zápolení mohou mít vpravo dole symbol určující, kolik vlastních stoupců se tohoto zápolení účastní.

- +** Na dané lokaci můžete sečíst atributy více svých stoupců (jsou-li tam). I přes možnost sečíst hodnotu daného atributu všech vašich stoupců na této lokaci vám k výhře může stačit jeden stoupenec, má-li nejvyšší daný atribut.
- Na dané lokaci můžete zápolit vždy jen s jednou kartou stoupence, a to i v případě, že jich máte na dané lokaci více.

*Vždy se řiďte slovním zněním podmínky zisku bodů, dole uprostřed každé karty lokace. Podmínka je vždy explicitně popsána, aby nevznikal prostor pro nedorozumění.*

## ODPOČÍVADLA

Tyto karty dávají každému hráči jeden bod za každého stoupence, kterého tu má. Každé odpočívadlo má dole uprostřed **symbol karty s číslem 1**. Na rozdíl od dvou předešlých typů lokací zde tedy hráči o body nezápolí.

Každé odpočívadlo a překážka (viz níže) umožňují stoupencům na nich vykonat další akce, popsané v textech dole na kartě. **Nezáleží při tom na typu stoupence, smí je provést kterýkoliv.**



## PŘEKÁŽKY

Překážky zabráňují některým stoupencům v pohybu po stezce. Každá překážka má vlevo dole kruh s číslem, které uvádí, kolik žetonů odolnosti na ni musíte položit, když se na stezce objeví. Nad kruhem je pak uveden buď typ stoupenců, nebo hodnota určitého atributu stoupenců, kteří nesmí na překážku vstoupit, ani přes ni projít. Pokud překážku odhalí takový stoupenec, musí se okamžitě posunout o jednu lokaci směrem doleva.

Překážku je možné ze stezky zcela odstranit pomocí odebrání všech žetonů odolnosti. Žetony odolnosti je možné z překážek odebírat v rámci akce putuj.



## STRÁŽCI

Strážci stezky útočí na stoupence. Jakmile nějakého odhalíte, ihned spustí útok. Strážce lze zneškodnit stejně jako překážku odebráním všech žetonů odolnosti. Pokud byste strážce nezničili před koncem etapy, zopakuje svůj útok.

Strážce útočí na **všechny stoupence** v jednom nebo ve více sloupcích na stezce, a to na svůj sloupec, nebo některý s ním sousedící. Zaměření útoku poznáte podle piktogramu v levém dolním rohu.

Pokud byl strážce druhou nebo třetí počáteční kartou stezky (je tedy již odhalený), jeho útok nevyhodnocujte, jen na něj položte daný počet žetonů odolnosti.





Strážce zaútočí  
na sloupec  
nalevo od sebe.



Strážce zaútočí  
na svůj sloupec  
a na sloupec  
napravo od něj.



Strážce zaútočí  
na sloupec  
napravo od sebe.



Strážce zaútočí  
na svůj sloupec  
a také na oba  
sousedící.

Strážci mohou spustit jeden ze tří typů útoků:

- 1 VYPUZENÍ:** Posunutí karet stoupců zpět po stezce (směrem doleva).
- 2 UŘKNUTÍ:** Odstranění žetonu kontroly z karty stoupence. Ten zůstane na stejném místě, ale je možné ho znovu ovládnout. Neovládané stoupence označujeme termínem **bytosť**.
- 3 ZNIČENÍ:** Odhození karty ze stezky na odhazovací balíček a vrácení žetonu kontroly do zásoby majitele zničeného Stoupence.

## PRAVIDLA PRO PŘEKÁŽKY A STRÁŽCE

Odstraňujete-li v rámci akce putuj žetony odolnosti z překážek či ze strážců, dostanete za každý takový odstraněný žeton **1 bod**.

**Kdykoliv objevíte překážku nebo strážce, okamžitě dostanete 1 bod, a to i v případě, že váš stoupenec nesmí na dané překážce stát, nebo na něj zaútočí strážce.**

Hráč, který z překážky či strážce odstraní poslední žeton odolnosti si může vybrat, zda tuto kartu nahradí lokace odhalená nad překážkou či strážcem, nebo zda z balíčku stejné etapy raději vytáhne jinou náhodnou lokaci. Tu pak položí na místo právě odstraněné karty.

Pokud je na začátku etapy první lokace stezky strážce nebo překážka, odhod'te tuto lokaci a nahrad'te ji novou lokací typu zápolení ze stejné etapy.

## AKCE LOKACÍ

Ve svém tahu můžete vykonat dodatečné akce, které najdete ve spodní části karet odpočívadel či překážek.

Tyto akce se počítají do celkového limitu akcí ve vašem tahu. Můžete si vybrat jednu nebo obě dodatečné akce, ale každou z nich můžete ve svém tahu vykonat pouze jednou.



## KONEC ETAPY

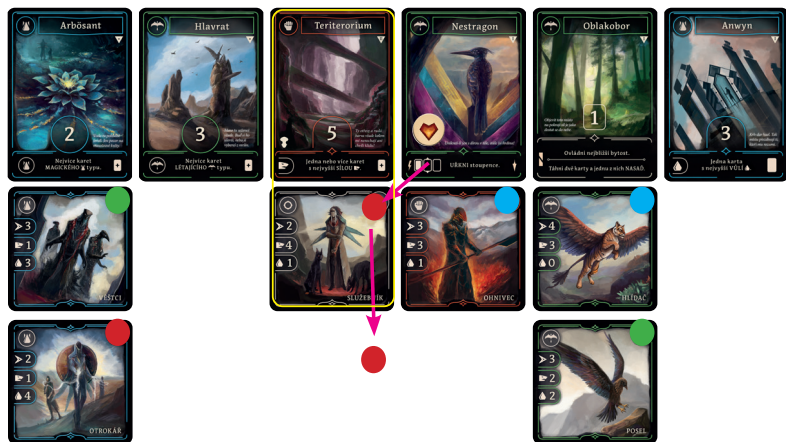
Jakmile všichni hráči odehrají čtyři kola akcí, skončí jedna ze tří etap hry. **1** Pokud jsou na stezce strážci, **spusťte nejdříve jejich útoky** (zleva doprava) a posuňte, uřkněte či zničte všechny zasažené stoupence.

*V příkladu Nestragon zaútočí na sloupec vlevo od sebe. Uřkne všechny stoupence v něm, tedy Služebníka červeného hráče. Ten se namísto získání pěti bodů na Teritoriu stane bytostí.*

**2** Poté začněte vyhodnocovat body za karty lokací zleva doprava. Přidělte body za každou jednotlivou lokaci hráčům, kteří na ně mají nárok, a výsledek zaznamenejte posunem žetonů hráčů na bodovací tabulce.

*Příklad: Za Arbösant dostanou dva body zelený a červený hráč. Body na Hlavratu nezíská nikdo. Na Teritoriu by body získal červený hráč, pokud by nebyl jeho stoupenec uřknutý strážcem. Za strážce se body neudělují. Za Oblakobor dostane modrý a zelený hráč po jednom bodu, každý za jednoho svého stoupence na této lokaci.*

**3** Dále odhodte tři první lokace stezky (vlevo) i se všemi stoupenci na nich. Zbývající tři lokace posuňte i se stoupenci doleva na místo tří odhozených sloupců.



**4** Pokud některé lokace v první polovině stezky nebyly dosud odhaleny, odhalte je nyní. Narazíte-li na strážce, nespouštějte jeho útok a položte na něj žetony odolnosti v počtu uvedeném na kartě. Strážce tedy poprvé zaútočí pouze v případě, že je objeven akcí putuj.

**5** Následně zamíchejte balíček karet lokací pro další etapu (se symbolem I, II nebo III, podle toho, ve které části hry se nacházíte) a vedle tří posunutých lokací vyložte licem dolů tři nové.





*Na konci první a druhé etapy jsou tři levé lokace stezky odhozeny i se stoupenci na nich. Odhození stoupenci nejdříve získali body, ale nepřežili do následující etapy. Obecně je tedy výhodnější dostat alespoň některé své stoupence do pravé poloviny stezky, aby přežili do příště a vy jste nemuseli začít od nuly s nasazováním nových.*

**6** Pokud je po obnovení stezky na první lokaci zcela vlevo překážka či strážce, odhodte tuto lokaci i s žetony odolnosti a nahraďte ji novou lokací typu zápolení, ze stejné etapy (z příslušného balíčku lokací se stejným symbolem na rubu a vpravo nahoře pod názvem).

**7** Nyní může každý hráč odhodit libovolný počet stoupenců z ruky a táhnout stejný počet náhodných karet. Tentokrát si tedy nevybíráte z nabídky, ale měníte za náhodné z dobíracího balíčku!

**8** Dále přesuňte žeton postupu hrou na první kolo nové etapy a určete začínajícího hráče. **Prvním hráčem nového úseku bude hráč po levici hráče s nejmenším aktuálním počtem bodů.** Při shodě v počtu bodů rozhoduje to, který z remizujících hráčů má na stezce méně stoupenců (a pak tedy začíná hráč po jeho levici). V případě pokračující shody použijte libovolný rozhodovací způsob (například hod kostkou či mincí).

## KONEC HRY

Pokud jste dokončili třetí etapu hry, provedte kroky 1, 2 a 3 z předchozí strany. Následně získá každý hráč jeden bod za každého svého přeživšího stoupence na posledních třech lokacích.

**Hráč s nejvyšším počtem bodů je celkovým vítězem hry.** Pokud nastala remíza, vítězem je hráč s vyšším počtem přeživších stoupenců. Pokud remíza přetrvává, vítězí všichni remizující hráči.

## HERNÍ VARIANTY

V této sekci pravidel probereme možnosti rozšířit hru o další lokace, stoupence a pravidla, ale také o další herní možnosti, které mohou obohatit vaše partie. Sami si můžete zvolit, jakou kombinaci prvků do hry přidáte.

## HRA DVOU HRÁČŮ ~ STÍNOMANCER

Herní varianta pro dva hráče zavádí do hry třetí stranu, tzv. Stínomancera, který bude nasazovat vlastní stoupence a kontrolovat je žetony třetí barvy. V každém tahu odehraje nejprve hráč sám za sebe, a následně provede tah Stínomancera, v němž provede přesně o jednu akci méně, než mají v tomto kole k dispozici hráči. Stínomancer tedy nehraje ve čtvrtém kole žádné etapy, protože hráči v něm mají jen jednu akci.

Hra probíhá v prvních třech kolech každé etapy v tomto sledu:

- |                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| 1) TAH HRÁČE A | 2) TAH HRÁČE A ZA STÍNOMANCERA |
| 3) TAH HRÁČE B | 4) TAH HRÁČE B ZA STÍNOMANCERA |



Stínomancer může nasazovat karty jako kterýkoliv jiný hráč. Stínomancer nemá své vlastní karty v ruce, nasazuje vždy karty z nabídky. Mimo to má již na stezce všechny karty, které na ni byly vyloženy při přípravě hry. Každého stoupence, který by byl v běžné hře nasazen jako neovládaná bytost nyní označte žetony Stínomancera.

Pokud byste nechtěli za Stínomancera vykonávat další akce, můžete je vynechat.

Bojujete-li se Stínomancerem, váš soupeř táhne dvě vrchní karty z dobíracího balíčku a smí jako podporu Stínomancerovy karty v boji použít libovolnou kombinaci tažených karet a těch, které jsou právě v nabídce. Po ukončení boje odhodí Stínomancer zbývající karty v ruce na odhazovací balíček.



**ÚPRAVA KLETBY NEUTRÁLNÍCH KARET:** Ovládněte nejbližší bytost, NEBO proved'te kletbu svého nejbližšího stoupence, který smí čarovat.

*Ve hře dvou hráčů je obvykle méně bytostí, protože nasazené karty patří Stínomancerovi. Takto neutrální stoupenci získají více možností skrze jiné vaše karty.*

## INTELIGENTNÍ BYTOSTI

V této těžké verzi hry pokládejte všechny bytosti, jako by patřily samostatnému hráči. Pokud se kterákoliv bytost nachází na lokaci zápolení, vždy se uchází o body této lokace. Abyste body získali vy, musíte v hodnotě atributu či v počtu svých stoupenců překonat jak ostatní hráče, tak i všechny bytosti zde.

## MILNÍKY

Ve hře je devět karet milníků. Pro jednu partii využijete přesně tři z nich.

Každý milník se při přípravě nové etapy umísťuje stabilní stranou nahoru a pokládá se mezi dvě poloviny stezky jako sedmá prostřední karta.

**Jakmile na milník doputuje stoupenec, milník se otočí na druhou stranu. Takto se otáčí s každým novým příchozím, dokud nenastane konec aktuální etapy. Poslední příchozí tak určí výslednou stranu milníku.**



»I

I-II

II-III

*Symbolsy určují, mezi které trojice lokací daný milník patří.*



Vaši stoupenci mohou získat body za přítomnost na milníku. Roli hraje, jak vysoko se ve sloupci pod ním umístili. Na prvních pět stoupenců se vztahují body milníku. Stoupenec nejvýše pod ním dostane počet bodů uvedený nejvýše atd. Milníky mohou udělovat i minusové body.

**STABILNÍ STRANA MILNÍKU:** Pokud je na konci etapy stabilní stranou vzhůru (symbol šipky vzhůru), získají stoupenci zpravidla nižší počet bodů. Následně se stoupenci posunou na první kartu vpravo od milníku. Pokud stavba zůstane stabilní, stoupenci mohou pokračovat v pouti dále po stezce.



Stabilní strana

**ZBORCENÁ STRANA MILNÍKU:** Pokud je na konci etapy zborcenou stranou vzhůru (symbol šipky dolů), získají stoupenci zpravidla vyšší počet bodů.

Po zisku bodů z milníku jsou však všichni stoupenci pod ním odhozeni na odhazovací balíček spolu s levou půlkou stezky.

Na konci etapy standardně vyhodnoťte body za jednotlivé lokace zleva doprava (i za milník), a až jako poslední krok přesuňte stoupence z milníku na další lokaci (stabilní strana), nebo je odhoďte (zborcená strana). Milník nikdy nesmí pokračovat z jedné etapy do druhé, odhoďte ho po přesunu stoupenců.



Zborcená strana

## PADLÍ TVOROVÉ


Kromě nových lokací můžete do hry přidat i nové stoupence. Jedná se o balíček 24 nových stoupenců. Každý ze čtyř typů padlých tvorů je ve hře šestkrát.



Tyto karty patří k pátému typu (padlí tvorové), který se nepočítá do žádného zápočtu na typy karet. Hodnoty jejich atributů jsou však mnohem vyšší než u základních stoupenců.

*Zároveň platí, že padlí tvorové nemohou vůbec čarovat. Tito posedlí a šílení obyvatelé stezky na ní pobývali příliš dlouho, aby byli schopni sofistikovaného jednání.*

Existuje hned několik způsobů, jak padlé tvory přidat do hry.

- 1 Kdykoliv nasazujete na lokaci novou bytost za každý symbol , umístěte sem padlé tvory. Hráči je mohou v průběhu hry ovládnout. Pokud jsou padlí tvorové odhozeni na odhazovací balíček a ten je nutné znovu zamíchat, aby vytvořil balíček dobírací, mohou se takto dostat i do základní nabídky.
- 2 Smíchejte všechny stoupence dohromady a spojte je tak s nabídkou. Kdykoliv táhnete novou bytost na lokaci, může jít o základního stoupence, či o padlého tvora. **Tato varianta může do hry vnést velkou míru náhody!**
- 3 Při hře dvou hráčů používejte padlé tvory jako Stínomancerovy stoupence.

## VYVOLENÝ

Tato varianta dá hráčům stoupence, kterého nelze snadno odstranit ze hry. Každý hráč si vezme žeton vyvoleného a kdykoliv během svého tahu ho položí na kteréhokoliv svého stoupence na stezce. Ten je od té chvíle neurčitelný a neznitelný bojem. Pokud by prohrál boj, posuňte ho o jednu lokaci doleva, je-li to možné. Vyvolený stále nesmí překročit překážku, která mu to nedovoluje, nebo na ni vstoupit. Pokud by na vyvoleného zaútočil strážce, posuňte ho zpět po stezce až na lokaci, kam útok strážce nedosáhne, je-li to možné. Jinak ho ponechte na první lokaci stezky.

Vyvolený může být odstraněn pouze v případě, že skončí v levé půlce stezky při její přípravě na novou etapu. V takovém případě si vezměte žeton vyvoleného a kdykoliv během svého tahu ho položte na libovolného svého stoupence na stezce.

**AKCE:** Jedna ze čtyř základních činností, které smí hráči ve hře vykonávat; akce ve spodní části karet odpočívadel a překážek, které může vykonávat hráč se stoupencem na tačkové lokaci

**ATRIBUT:** Jeden ze tří symbolů na kartách stoupenců; každý atribut může mít hodnotu 0–4. Celkový součet hodnoty atributů každého stoupence je 7.

**BYTOST:** Karta stoupence bez žetonu kontroly, tedy neovládaná žádným z hráčů.

**ETAPA:** Jedna ze tří částí jedné partie Prokleté stezky. Sestává ze čtyř herních kol akcí.

**LOKACE:** Obdélníková karta, tvořící část Stezky. Mohou na ní (ve sloupci pod ní) stát stoupenci či bytosti.

**ODPOČÍVADLO:** Druh lokace, na níž získá bod každý stoupenec bez zápolení. Odpočívadla také nabízí možnost vykonat další akce.

**PADLÝ TVOR:** Karta stoupence s fialovým orámováním. Jde o pátý typ stoupenců, kteří nemohou vůbec čarovat, ale hodnoty jejich atributů mají vždy součet 10.

**PŘEKÁŽKA:** Druh lokace, který brání určitým stoupencům v průchodu Stezkou. Je možné ji odstranit a nahradit pomocí oderbrání všech žetonů odolnosti z této překážky.

**STOUPENEC:** Čtvercová karta označená v pravém horním rohu barevným žetonem kontroly, patřícím jednomu z hráčů.

**TYP KARTY:** Příslušnost lokace či stoupence k jednomu ze čtyř symbolů v levém horním rohu spolu s příslušnou barvou orámování.

Typy karet jsou čtyři: magický (modrý), bojový (červený), létající (zelený) a neutrální (béžový).

**UŘKNUTÍ:** Jeden z možných útoků karet Strážců či hráčů na stoupence, spočívající v odebrání žetonu kontroly a jeho vrácení hráči dané barvy.

**VYPUZENÍ:** Jeden z možných útoků karet Strážců, spočívající v přesunutí stoupenců zpět po Stezce, tedy na lokace směrem doleva.


**ZÁPOLENÍ:** Jeden z druhů lokací, na nichž na nichž mohou hráči získat body určitým druhem převahy nad soupeři.


**ZNIČENÍ:** Jeden z možných útoků karet strážců či hráčů na stoupence či bytost, spočívající v odhození takové karty ze stezky na odhazovací balíček. Je-li zničen stoupenec, žeton kontroly se vrací hráči.


- 
- Kdykoliv dojdou karty lokací či karty stoupenců v balíčku, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový dobírací balíček.
  - Na kterékoliv lokaci může být neomezený počet stoupenců.
  - Žeton vyvoleného neslouží jako další žeton kontroly. Nepřidává tedy možnost mít na stezce více stoupenců.



## SYMBOLY

 Okamžitý efekt, spuštěný ihned po odhalení lokace

 Permanentně využitelný efekt lokace pro stoupence na ní **bez ohledu na typ**

 Opakované spuštění útoku strážce – pokud strážce přežil do konce etapy, spouští se jeho útok znovu před udělováním bodů za lokace

## ZAMĚŘENÍ ÚTOKŮ STRÁŽCŮ



Útok strážce na všechny stoupence na lokaci vlevo od něj



Útok strážce na všechny Stoupence na lokacích vpravo od něj a na něm



Útok strážce na všechny stoupence na lokaci vpravo od něj



Útok strážce na všechny stoupence na něm a na obou sousedních lokacích.

## ATRIBUTY STOUPENCŮ



Rychlost  
(pohyb)



Síla  
(boj)



Vůle  
(boj)

## ČTYŘI TYPY KARET



Magický  
typ karty



Létající  
typ karty



Bojový typ  
karty



Neutrální  
typ karty

## ČTYŘI ČÁSTI STEZKY



Počáteční  
lokace



Lokace  
I. etapy



Lokace  
II. etapy



Lokace  
III. etapy



Za každý takový symbol lebky, uvedený na lokaci, na ni (do sloupce pod ni) umístěte jednu náhodnou bytost.

Tuto hru jsem vytvořil pro svou věčnou lásku k temným fiktivním světům a ke všemu podivnému a záhadně lákavému. Chtěl bych zde poděkovat všem lidem, kteří mi při vývoji této hry svými podněty pomohli dovést ji k této podobě. Můj dík a dík všech hráčů Prokleté stezky si zaslouží Jan Cízner, Anežka Sláňa Bělohoubková, David Rozsívál, Tereza Pádecká, Marek Jaroš, Antonín Kandrik, Kateřina Mrázková, Ján Harry Novodonský, Jiří Trojánek, Michal Šmíd, Jiří Lizner, Michaela Máslová, Martina Lásková, Magdalena Włodarczyk, Petr Šťastný, Jan Eda Šípek, Jan Mazák, Juraj Tilesch, Ondřej Cigánek, Youda, Tom a další z Deskofobie.